

ゴジラ

USER'S MANUAL
PC-9800シリーズ

SystemSoft

ゴジラ

CONTENTS

本マニュアルの見方

本マニュアルでは、操作説明をわかりやすくするため、以下のような表記方法を採用しています。

本書での表記	表記の意味
《ゲーム画面》《セーブ画面》などの《》	画面の名称を表します。
〈部隊編成〉〈ゲーム進行〉などの〈〉	メニュータイトルを表します。
"再編成" "部隊編制" などの""	メニュー内の項目を表します。
①……②……③……などの〇囲み数字	操作手順を表します。
【注意】	注意点です。
※	補足説明です。
左クリック	マウスの左側のボタンを押すことです。
右クリック	マウスの右側のボタンを押すことです。
ダブルクリック	マウスのボタンを続けて2回押すことです。

※本マニュアルに掲載の画面写真は開発中のもので、製品とは異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

第１章　ゲームを始めるための準備

１．まず確認してください

製品の内容

本製品にはつぎのものが入っています。パッケージを開けたら、内容を確認してください。

ゲームディスク1	1枚
ゲームディスク2	1枚
ゲームディスク3	1枚
ゲームディスク4	1枚
ゲームディスク5	1枚
ゲームディスク6	1枚
ゲームディスク7	1枚
ゲームディスク8	1枚
ユーザーズマニュアル	1冊
アンケートはがき／ソフトウェア保証書	1枚

必要なハードウェア

本製品はつぎのハードウェア構成で動作します。

PC-9801VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX/BA/BX
PC-9801UX/ES/EX/CS/US
PC-9801NS/NC/NA
PC-9821/Ae/As/Ap
PC-286/386/486ｼﾘｰｽﾞ（286U/L/LE/NOTE/NOTE Fを除く）

【ご注意】
・本製品はハードディスク専用です。
・NEC純正のハードディスクユニット以外では、正常に動作しない場合があります。
・ハードディスクの空き容量が10MB以上必要です。
・NEC製MS－DOSシステム（Ver3.10,Ver3.30/A/B/C/D,またはVer5.0/A）が必要です。
・アナログRGB対応専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。（デジタルRGBには対応しておりません。）
・バスマウスが必要です。
・PC-9801VF/VM/UV/LV/CV/UR/UF/N/NV/NL，PC-98DO/DO+では使用できません。
・NEC製MS－DOSシステムVer2.11では動作することができません。

サウンドボード

サウンドボード内蔵機種またはサウンドボードが装着している場合には、ゲーム中に音楽を楽しむことができます。

MS-DOS

MS－DOSのシステムディスクは、つぎの製品型番の物のいずれかをご用意ください。

Ver3.10	PS98-125/127/129/011/012
Ver3.30	PS98-013/014
Ver3.30A	PS98-015/016
Ver3.30B	PS98-017/018
Ver3.30C	PS98-019
Ver3.30D	PS98-1002-32/52
Ver5.0/A	PS98-1003-31/51/32/52

2．ハードディスクへのインストール（組み込み）

本製品はハードディスク専用です。

「ゴジラ」をプレイするには、ハードディスクへのインストール（組み込み）が必要です。ハードディスクをお持ちでない場合にはプレイできません。

ハードディスクにインストールするためには、10MB以上の空き容量が必要です。

※空き容量が充分でないときにはインストールできません。

【注意】

●ハードディスクを誤った方法で使用すると、プログラムを消去したり、貴重なデータを壊すことがあります。ハードディスクへのインストール、およびハードディスクでの本製品のご使用は、十分にご注意のうえ実行してください。万一、障害が発生した場合でも、弊社では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

●インストール中に［STOP］キーやその他のキーを押すことなどによって、インストールプログラムを強制中断した場合は、ゲームの正常動作を保証することができなくなりますので十分な注意が必要です。

またすでに存在する任意のサブディレクトリにインストールを実行した場合、同名ファイルの上書きや消去などによりデータが失われてしまう恐れがありますので、既存のサブディレクトリにインストールするときにも注意が必要です。

インストールについて

インストールでは、ハードディスク内に本製品のファイルを複写するだけで、お客様のハードディスク内のMS－DOSの起動環境には一切変更を行いません。その為、ハードディスク内のMS－DOSの起動環境では、本製品が正常に動くとは限りませんので、下記の環境条件に従ってお客様ご自身で起動環境を変更する必要があります。また、環境を変更した場合は他のソフトウェアが起動しなくなる恐れがありますので、CONFIG.SYSをバックアップするなどして充分に気を付けて行ってください。

【注意】

本製品にディスクキャッシュやRAMディスクを組み込んでご使用される場合は、お客様ご自身の起動環境を熟知したうえで、各自の責任においておこなってください。なお、ディスクキャッシュやRAMディスクで使用する場合のご質問などにつきましては、一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

また、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されて、ゲームが起動しない場合には、FEPやその他、メモリを大量に専有するディバイスドライバなどをCONFIG.SYSから削除してください。

環境条件

ハードディスクへ組込んで遊ぶ為には、以下の条件が必要です。

・ハードディスクの空き容量が10メガバイト以上です。

・MS－DOSのVer3.1以上が必要です。

・ゲーム起動時のMS－DOSの空きメモリ容量が520キロバイト以上必要です。

組み込み手順

①ハードディスクの電源を入れ、MS－DOSを起動します。

②プロンプト「A＞」が表示されたら、ディスクドライブA（1）にゴジラのゲームディスク1をセットします。

③セットが終了したら、カレントドライブをゲームディスク1がセットされているドライブに変更してください。

④インストールツールを動かします。以下のように入力してください。

　ＳＳＨＤＩＮＳＴ　［ドライブ：］⏎

※［ドライブ：］は組込むハードディスクのドライブ名です。例えば「Ｂ：」のように入力します。何も指示しなければ、Aドライブに組込みます。

指示に従って、ゲームディスクを入れ替えながら組み込みを行います。

⑤ゲームはハードディスク内の指定ドライブの以下のサブディレクトリに組込まれます。

　￥Ｓ－ＳＯＦＴ￥ＧＯＤＺＩＬＬＡ

以上でゲームの組込みは終了しました。

【インストールディレクトリの指定】

用意されているインストールプログラムには、任意のパラメータを追加して入力することによりゲームがインストールされるディレクトリを指定する機能があります。

書　式

ＳＳＨＤＩＮＳＴ　［ドライブ名］［パス名］

インストールする際に、上記の書式で任意のディレクトリを入力してください。

（例）「Ｂ：￥ＭＹＧＡＭＥ￥ＧＯＤＺＩ」というディレクトリ中にゲームをインストールしたい場合。

ＳＳＨＤＩＮＳＴ　Ｂ：￥ＭＹＧＡＭＥ￥ＧＯＤＺＩ⏎

第2章 『ゴジラ』起動

1. 『ゴジラ』の起動

『ゴジラ』は、次の手順にしたがって起動してください。

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れます。
②MS-DOSが起動します。
③カレントドライブを『ゴジラ』をインストールしたハードディスクのドライブにします。
次に以下のように入力し⏎キーを押してください。

CD ￥S－SOFT￥GODZILLA⏎

※「￥S－SOFT￥GODZILLA」というディレクトリは、インストールの際に任意ディレクトリを指定されていた場合には、そちらを入力してください。

④「ゴジラ」のゲームディスク1をディスクドライブA（1）にセットして、以下のように入力し⏎キーを押します。

SSGAME⏎

⑤しばらくすると、『ゴジラ』が起動し、オープニングのデモ画面が表示されます。
⑥オープニングが終了すると（あるいはオープニング中にマウスをクリックすると）以下のような《オープニング画面（P.16参照）》が表示されます。



《オープニング画面》

P.19参照
P.18参照

2. 『ゴジラ』の終了

『ゴジラ』を終了したいときは、《オープニング画面》でマウスカーソルを〈DOSに戻る〉に合わせて左クリックしてください。『ゴジラ』を終了してMS-DOSのシェルに戻ります。

第3章　ゲームの概要

1.『ゴジラ』はこんなゲーム

このゲームには、ゴジラを筆頭としたさまざまな怪獣が登場します。プレイヤーは、防衛軍の司令官として、これらの怪獣を撃破することが主目的となります。登場する怪獣たちは必ずしも敵になるとはかぎりません。ときにはプレイヤーの味方となって、防衛軍と一緒に第三の敵を撃破してくれる怪獣もいます。また、プレイヤーは単純に怪獣を撃破すればいいというわけではありません。暴れる怪獣をうまく誘導し、被害を最小限にとどめる努力をはかることも大切です。怪獣を倒すまでにかかった時間（ターン）、街の被害状況などから、ゲーム終了時に司令官としての評価が10段階で下されます。優秀な司令官を目指してください。



《リアルファイト画面》

2. 本マニュアルで使用する用語

勢力

本マニュアルでは、便宜上ゲームに登場する怪獣のことも勢力と呼ぶ場合があります。以後、各勢力という表現があった場合は、軍隊と怪獣を合わせた表現とお考えください。

ターンとカウント

ゲームの中の時間は、カウントとターンという概念で表現されます。100カウントで1ターン、ゲームは最高999ターンまで続きます。ただし、シナリオによっては、ターン数に制限の加えられたものもあります。各勢力は、カウント進行とともに同時に行動を開始します。ゲーム中、カウントの進行、停止は自由に操作できます。

ターン	1	2	3	4	5
カウント	1～100	1～100	1～100	1～100	1～100
防衛軍の行動	→				
ゴジラの行動	→				
モスラの行動	→				

ヘックス

『ゴジラ』で使用するマップは、六角形のマスを縦に44個、横に44個並べた状態からなっています。この六角形のマスのことをヘックスといいます。ヘックスの枠は、ゲーム環境の設定により、表示させることも消すこともできます。

地形

マップには、ヘックス単位でさまざまなグラフィックスが描かれています。これは、地形の種類を表現したものです。地形は、大別すると2種類に分かれます。1つは、海、山、道路といった文字通りの地形、もう1つは、都市、空港、港といった建物です。地形は、各勢力に対し、次のような影響を与えます。

- 各勢力の進行速度に影響を与えます（中には侵入不可能な地形もあります)。
- 攻撃を受けた際の防御力に影響を与えます（P.26参照)。
- 都市、空港、港は、部隊が受けた損害を補給（回復または補充）する際の拠点となります。

部隊

マップ上に配置する兵器のことです。『ゴジラ』における兵器購入は、1部隊単位となっています。よって、購入する際は「兵器」と呼びますが、購入後は「自軍の1部隊」という表現になります。

3. さまざまな勝利条件

戦いの舞台となるマップは、15枚用意されています。これらのマップは、地形もさまざまであれば登場する怪獣も異なります。そしてプレイヤーの勝利条件もマップごとに違ってきます。マップごとに設定された勝利条件は、以下の通りです。

※マップとマップに設定されているイベント／勝利条件などを総称して「シナリオ」と呼びます。

MAP1　モスラ対ゴジラ　「タマゴヲ　カエシテクダサイ」

このマップでの敵はゴジラです。モスラの卵の破壊を目指すゴジラを撃破してください。

・勝利条件：ゴジラを撃破する。あるいはゲーム終了ターンになる。
　　　　　モスラがゴジラを撃破した場合もプレイヤーの勝利となります。
・敗北条件：プレイヤー司令部を破壊される。
　　　　　あるいはモスラの卵を破壊される。

MAP2　怪獣大戦争

このマップでの敵はキングギドラです。司令部の破壊を目指すキングギドラを撃破してください。

・勝利条件 ： キングギドラを撃破する。
・敗北条件 ： プレイヤー司令部を破壊される。

MAP 3　ゴジラ対メカゴジラ　「ミヤラビの祈り」

このマップでの敵はメカゴジラです。キングシーサー、ゴジラと同盟を組み、メカゴジラを撃破してください。

・勝利条件 ： メカゴジラを破壊する。
　　　　　ゴジラ、またはキングシーサーがメカゴジラを破壊した場合もプレイヤーの勝利となります。
・敗北条件 ： プレイヤー司令部を破壊される。
　　　　　あるいはゴジラが撃破される。

MAP4　ゴジラ1984

このマップでの敵はゴジラです。人間の力だけでゴジラを撃破してください。

・勝利条件 ： ゴジラを撃破する。
　　　　　あるいはゴジラを目標のヘックスに侵入させる。
・敗北条件 ： プレイヤー司令部を破壊される。
　　　　　あるいはゲーム終了ターンになる。

MAP 5　ゴジラ対ビオランテ　「芦ノ湖の戦い」

このマップでの敵はゴジラです。ゴジラを撃破してください。

・勝利条件：ゴジラを撃破する。
　ビオランテがゴジラを撃破した場合もプレイヤーの勝利となります。

・敗北条件：プレイヤー司令部を破壊される。
　あるいはビオランテが撃破される。

MAP6　ゴジラ対ビオランテ　「高浜原発防衛」

このマップでの敵はゴジラです。原発破壊をもくろむゴジラを撃破してください。

・勝利条件：ゴジラを撃破する。
　ビオランテがゴジラを撃破した場合もプレイヤーの勝利となります。

・敗北条件：プレイヤー司令部を破壊される。
　あるいはゴジラが目標のヘックスに侵入する。

MAP 7　ゴジラVSキングギドラ　「超ドラゴン現わる」

このマップでの敵はマザー軍とキングギドラです。ゴジラの動きに注意しつつ、キングギドラ、さらにはマザーを破壊してください。

・勝利条件：マザーを破壊し、キングギドラとゴジラを撃破する。

・敗北条件：プレイヤー司令部を破壊される。

MAP8　ゴジラVSメカキングギドラ　「エミー・カノー新宿決戦」

このマップでの敵はゴジラです。メカキングギドラと同盟を組んでゴジラを撃破してください。

・勝利条件：ゴジラを撃破する。
　メカキングギドラがゴジラを撃破した場合もプレイヤーの勝利となります。

・敗北条件：プレイヤー司令部を破壊される。
　メカキングギドラを破壊される。

MAP9　ゴジラVSモスラ

このマップでの敵はゴジラです。モスラと同盟を組んでゴジラを撃破してください。

・勝利条件：ゴジラを撃破する。
　モスラ、バトラがゴジラを撃破した場合もプレイヤーの勝利となります。

・敗北条件：プレイヤー司令部を破壊される。
　あるいはモスラを撃破される。

MAP10　空の大怪獣ラドン

このマップでの敵はラドンです。ラドンを撃破してください。
・勝利条件：ラドンを撃破する。
・敗北条件：プレイヤー司令部を破壊される。
　　　　　　あるいはゲーム終了ターンになる。

MAP11　大怪獣バラン

このマップでの敵はバランです。バランを撃破してください。
・勝利条件 ： バランを撃破する。
・敗北条件 ： プレイヤー司令部を破壊される。
　　　　　　あるいはゲーム終了ターンになる。

MAP12　サンダ対ガイラ　「L作戦準備せよ」

このマップでの敵はガイラです。
・勝利条件 ： ガイラを撃破する。
・敗北条件 ： プレイヤー司令部を破壊される。
　　　　　　あるいはゲーム終了ターンになる。

MAP13　地球防衛軍　「第一次攻防戦」

このマップでの敵はミステリアンです。
・勝利条件 ： ミステリアンドームを破壊する。
　　　　　　あるいは目標ヘックスに侵入する。
・敗北条件 ： プレイヤー司令部を破壊される。
　　　　　　あるいはゲーム終了ターンになる。

MAP14　地球防衛軍「第2β号発進せよ」

このマップでの敵はミステリアンです。
・勝利条件 ： ミステリアンドームを破壊する。
・敗北条件 ： α号を破壊される。
　　　　　　あるいはゲーム終了ターンになる。

MAP15　100万V作戦（オリジナルシナリオ）

このマップでの敵はゴジラです。東京方面にむかって進行するゴジラを撃破してください。
・勝利条件 ： ゴジラを撃破する。
　　　　　　ゲーム終了ターンになる。
・敗北条件 ： プレイヤー司令部を破壊される。
　　　　　　東京方面へゴジラが侵入する。

4.ゲーム中に発生するイベント

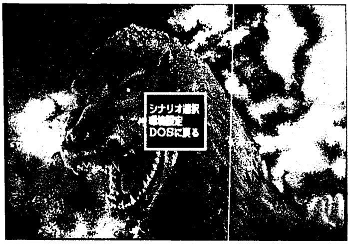
『ゴジラ』では、ゲームの進行にともなって、イベント（突発的な出来事）が発生する可能性があります。主なイベントは、以下の通りです。

- 各勢力の状態などを示すメッセージが表示される。
- 同盟状態が変更される。
- 新たな兵器が配置される。
- マップ上の兵器が強制的に除去される。
- 怪獣が変化する。
- 怪獣が復活する。

5. 3つの画面とゲームの流れ

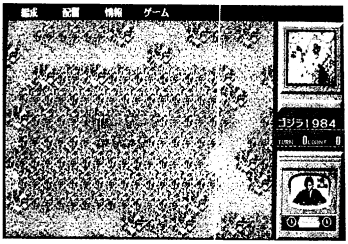
『ゴジラ』には、3つの画面が表示されます。各画面の名称と役割りは次の通りです。

1.《オープニング画面》



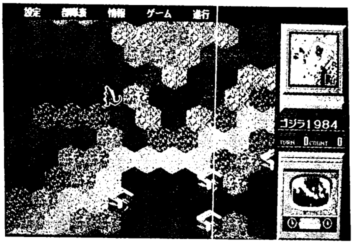
ゲームを起動して、オープニングが終了すると（あるいはオープニングの最中にクリックすると）表示される画面です。
ここでは、ゲームに使用するシナリオデータ（あるいはセーブしてあるゲームデータ）の読み込み、ゲーム環境の設定を行います。新たなシナリオを読み込む際には、そのシナリオにおける勝利条件が表示されます。勝利条件には、怪獣の進路、守るべき地点などの重要な情報が盛り込まれています。次に表示される《部隊編制画面》では見られませんので、十分に確認してください。

2.《部隊編制画面》



《オープニング画面》でシナリオデータ（あるいはゲームデータ）を読み込むと表示される画面です。
ここでは、怪獣と戦うための部隊（兵器）の購入と配置を行います。購入した部隊、配置位置とも、次に表示される《ゲーム画面》では変更できません。《オープニング画面》で表示された勝利条件を参考に有効な兵器の購入、配置を行ってください。

3.《ゲーム画面》



実際にゲームを行う画面です。ゲームは〈進行〉メニューでカウントを進めることにより進行しますが、その前に部隊に軍事行動を命令してください。部隊に軍事行動を指示してはカウントを進める。カウントを止めては部隊に軍事行動を指示する。ゲームはこの作業を繰り返しながら進めていきます。

6. ゲームの基本操作

ゲーム中に行うメニューの選択、決定、キャンセルの方法などは共通です。ここでは、基本的な操作方法についてまとめておきます。

『ゴジラ』は、画面上部にメニュータイトルが並んでいます。メニュー項目を選択したいときは、メニュータイトルにマウスカーソルを合わせます。タイトルが反転表示されたところでマウスを左クリックしてください。メニューが選択されメニュー項目（具体的なコマンド）が表示されます。ここでマウスカーソルをメニュー項目に合わせて左クリックしてください。〈選択確認ウインドウ〉が表示されます。マウスカーソルを“ok”に合わせて左クリックすると、メニュー項目を選択できます。

【注意】〈選択確認ウインドウ〉は表示されない場合もあります。

《メニューの選択とキャンセル》

①	②	③
編制	編制 兵器購入 再編制	再編制しますか？ ok
メニュータイトルを左クリックします。	メニュー項目を左クリックします。	okを左クリックすると②のコマンドが選択されます。

※各操作の途中で右クリックすると、1つ前の操作に戻ることができます。

スクロールバー



『ゴジラ』では、選択可能なメニュー項目が多く、1画面に表示しきれないことがあります。そんな場合に表示されるのがスクロールバーです。バー下部に表示されている▼を左クリックすると上に、バー上部に表示されている▲を左クリックすると下に、それぞれメニュー項目がスクロールします。

怪獣・未行動部隊の検索

[HOMECLR] ：キーを押すと怪獣の位置を確認できます。
[HELP] ：キーを押すと行動を行なっていない部隊の位置を確認できます。

第4章 環境設定とシナリオの読み込み

1. ゲーム環境の設定

『ゴジラ』を起動し、《オープニング画面》が表示されたら、ゲーム環境の設定を行います。

①画面上部のメニューから〈環境設定〉を左クリックします。
②次のようなメニュー項目が表示されます。

BGM	…BGMのON/OFFを設定します。
効果音	…効果音のON/OFFを設定します。
戦闘モード	…リアルファイトの表示を簡易／リアルで設定します。
ヘックス枠	…ヘックス枠の表示をON／OFFで設定します。
ディスプレイ	…ディスプレイの種類を指定します。
マウス速度	…３段階でマウススピードを設定します。

③各項目の設定方法は共通です。設定したいメニュー項目を左クリックすると、現在設定されている値（ON／OFFなど）が切り替わります。
④希望の設定値が表示されたところで右クリックします。
⑤《オープニング画面》に戻ります。
※〈環境設定〉は《ゲーム画面》でも行うことができます。

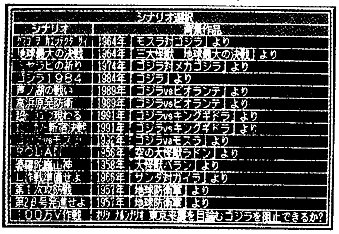
2.シナリオの読み込み

ゲーム環境の設定を終えたら、ゲームに使用するシナリオ（戦場となるマップデータ）を読み込みます。

①画面上部のメニューから〈シナリオ選択〉を左クリックします。
②右のようなメニュー項目が表示されます。
③“シナリオロード”を左クリックします。
※“データロード”は、ゲーム途中でセーブしたデータを読み込む場合に選択します。

シナリオロード
データロード

④シナリオが一覧表示されます。
※“データロード”を選択した場合は、セーブしてあるデータが一覧表示されます。



⑤選択したいシナリオを左クリックします。
⑥選択したシナリオの勝利条件が表示されます。
※ここで右クリックすると、④の状態に戻り、別のシナリオ（あるいはゲームデータ）を選択することができます。

⑦再度左クリックします。
⑧シナリオが読み込まれ《部隊編制画面（P.20）》が表示されます。

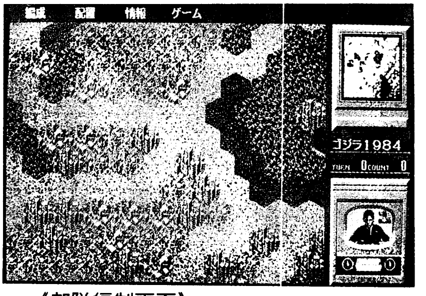
第5章 部隊の編制と配置

1.《部隊編制画面》

《オープニング画面》でシナリオ（あるいはゲームデータ）を読み込むと、次のような《部隊編制画面》が表示されます。

ここでは、戦闘に使用する兵器（部隊）の購入と部隊の編制、そして部隊をマップ上に配置する作業を行います。

※シナリオによっては、ゲーム中にイベントによって登場するような兵器もあります。
イベントで登場した兵器のアイコンは赤色で表示されます。



《部隊編制画面》

2.兵器の購入

《部隊編制画面》が表示されたら、兵器（＝部隊）を購入します。《ゲーム画面》では兵器を購入することができません。《オープニング画面》で表示された勝利条件を参考に、有効な兵器を購入してください。

①画面上部のメニューから〈編制〉を左クリックします。
②右のようなメニュー項目が表示されます。
③“兵器購入”を左クリックします。
④次のような《兵器購入画面》が表示されます。

兵器購入
再編制

※“再編制”は、購入した兵器すべてをキャンセルし、購入作業を最初からやり直したい場合のみ選択してください。



《兵器購入画面》

(1) ここで購入したい兵器を選択します。

(2) 購入した兵器がカテゴリー別に表示されます。購入のキャンセルはここで行います。

(3) 購入した部隊数、購入可能な部隊数、残金が表示されます。

⑤(1)の部分に購入可能な兵器名が一覧表示されます。

⑥購入したい兵器名を左クリックします。
⑦(2)の部分に購入した兵器のカテゴリーが表示されます。兵器は、(3)に表示されている残り予算の許す範囲で購入することができます。

【注意】
各兵器はそれぞれのカテゴリーで最大30部隊までしか購入できません。

⑧兵器の購入を終えたら“ok”を左クリックします。
⑨《部隊編制画面》に戻ります。

兵器の削除

《兵器購入画面》の(2)の部分には、購入した兵器がカテゴリー別に表示されています。兵器の削除（購入のキャンセル）は、ここを左クリックすることによって行います。

①《兵器購入画面》の(2)の部分から、削除したい兵器が属しているカテゴリーを左クリックします。
②《兵器削除画面》が表示されます。
③削除したい兵器を左クリックします。
④"ok"を左クリックします。
⑤《兵器購入画面》に戻ります。

【注意】「削除」とは、兵器購入のキャンセルを意味します。削除作業を行うと、兵器の値段に応じて《兵器購入画面》の(3)に表示されている残り予算が返ってきます。

再編制

《兵器削除画面》での削除は、1部隊単位です。購入した兵器すべてを一括で削除したい場合は、〈編制メニュー〉の中から"再編制"を選択します。

①〈編制〉メニューから"再編制"を左クリックします。
②選択確認ウィンドウが表示されます。
③「ok」を左クリックすると、購入した兵器のすべてが削除されます。
　ここで右クリックすると〈編制〉メニューに戻ります。

3.部隊の配置

兵器の購入を終えたら、購入した兵器をマップ上に配置していきます。《ゲーム画面》へ進むと、配置の変更はできません。以下の点に注意を払い、有効な配置を行ってください。

・選択しているシナリオの勝利条件（P.12）を参考にします。
　勝利条件には、怪獣の進路、重要な地点などの情報が盛り込まれています。
・兵器の特性に注意し、有効な組み合わせ、配置位置を考えます。
　移動速度の速い遅い、攻撃力の強弱、補給の有無など、兵器にはさまざまな特性があります。これらの特性を把握しておくことが大切です。

①《部隊編制画面》上部のメニューから〈配置〉を左クリックします。
②右のようなメニュー項目が表示されます。
③“部隊配置”を左クリックします。
④自軍部隊が一覧表示されます。
⑤配置したい部隊を左クリックします。
⑥再度左クリックすると「部隊配置モード」となり、配置可能なヘックスだけがカラーで表示されます（配置不可能なヘックスはアミのかかった状態になります）。
⑦部隊を配置したいヘックスを左クリックします。
⑧配置したヘックスに部隊のアイコンが表示され、④の状態に戻ります。
⑨以下、同じ動作をくりかえして、部隊を配置してください。

部隊配置
部隊回収
再配置

部隊の回収と再配置

一旦配置した部隊を配置し直したい場合は、〈配置〉メニューの“部隊回収”を選択します。

①〈配置〉メニューから“部隊回収”を左クリックします。
②「回収する部隊を指定して下さい」というメッセージが表示されます。
③再度左クリックします。
④回収したい部隊のいるヘックスを左クリックします。
⑤メッセージが表示され、ヘックス上から部隊のアイコンが消えます。

※“部隊回収”での回収は１部隊単位です。配置した部隊すべてを一括で回収したい場合は、〈配置〉メニューの中の“再配置”を左クリックします。選択確認ウィンドウが表示されますので、“ok”を左クリックしてください。すべての部隊が回収されます。

4. 情報の収集

〈情報〉メニューの表示

〈情報〉メニューでは、ゲームを進める上で参考になる、さまざまなデータを確認することができます。

①《部隊編制画面》上部のメニューから〈情報〉を左クリックします。
②次のようなメニュー項目が表示されます。

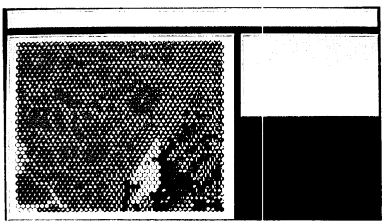
配置範囲
兵器データ
兵器種類
地形種類

※このメニューは《ゲーム画面》でも使用することができます。

配置範囲

〈情報〉メニューから“配置範囲”を選択すると、自軍部隊の配置可能範囲を確認することができます。

①〈情報〉メニューの“配置範囲”を左クリックします。
②次のような《配置範囲確認画面》が表示されます。



《配置範囲確認画面》

兵器データ

〈情報〉メニューから“兵器データ”を選択すると、ゲームに登場する兵器すべての詳細なデータを確認することができます。

①〈情報〉メニューの“兵器データ”を左クリックします。
②ゲームに登場する全兵器名が一覧表示されます。
③データを確認したい兵器名を左クリックします。
④次のような《兵器データ画面》が表示されます。
ここでマウスをクリック（左右どちらでも可）すると、③の兵器名一覧に戻り、別の兵器を選択することができます。



《兵器データ画面》

・攻撃／反撃

兵器が装備している攻撃用武器です。自ら攻撃する際には攻撃を、敵の攻撃を受けてから反撃する場合は反撃を使用します。

「攻撃」：武器の基本命中率です。

「破壊」：攻撃が命中した際の破壊力です。

「発射数」：1回の攻撃で同時に撃つ弾数です。

「カウント」：1度攻撃した後、次に攻撃可能になるまでに必要なカウント数です。

「射程」：攻撃可能なヘックス数です。

・移動カウント

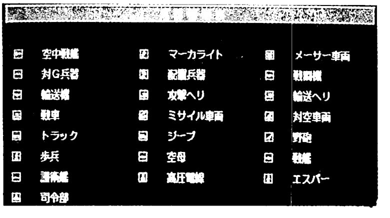
兵器がその地形を移動するために必要なカウント数です。数字が少ないほど高速で移動できることになります。「--」と表示されている地形へは侵入できません。すべての地形に「--」と表示されているものは、設置式の兵器であり、移動できません。

兵器種類

〈情報〉メニューから“兵器種類”を選択すると、ゲームに登場する兵器のカテゴリーを確認することができます。

①〈情報〉メニューの“兵器種類”を左クリックします。

②次のような《兵器種類表》が表示されます。
ここでマウスをクリック（左右どちらでも可）すると、〈情報〉メニューに戻ります。

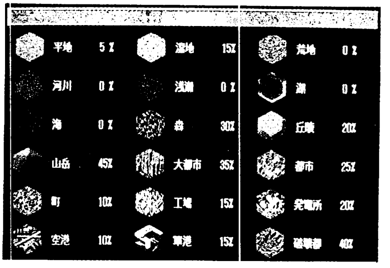


《兵器種類表》

地形種類

〈情報〉メニューから“地形種類”を選択すると、ゲームに登場する地形のデータを確認することができます。

①〈情報〉メニューの“地形種類”を左クリックします。
②次のような《地形種類表》が表示されます。
ここでマウスをクリック（左右どちらでも可）すると、〈情報〉メニューに戻ります。



《地形種類表》

※地形グラフィックスの横に表示されている数字は、地形防御値です。この値の高い地形にいるほど、敵の攻撃を受けたときのダメージが少なくなります。

5. ゲームの開始と中止

《部隊編制画面》での作業を終えたら、いよいよゲームの開始です。〈ゲーム〉を選択してください。

①画面上部のメニューから〈ゲーム〉を左クリックします。
②右のようなメニュー項目が表示されます。

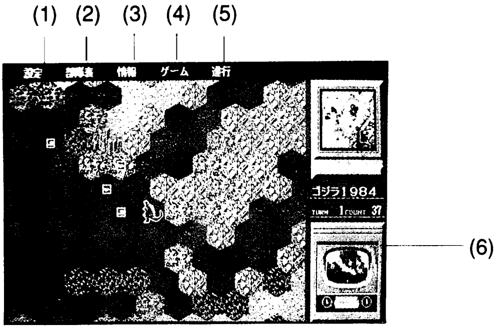
ゲーム開始
ゲーム中止

③“ゲーム開始”を左クリックすると、画面上部のメニューが切り替わり、そのまま《ゲーム画面》となります。
ここで“ゲーム中止”を左クリックすると《オープニング画面》へ戻ります。

第6章　プレイ中にできること

1.《ゲーム画面》

《部隊編制画面》の〈ゲーム〉メニューから“ゲーム開始”を選択すると、画面上部のメニューが切り替わり《ゲーム画面》へと移ります。



《ゲーム画面》

(1)設定：ゲーム環境の設定を行います。《オープニング画面》の〈環境設定〉と同じメニューです（P.18参照)。

(2)部隊表：マップ上に存在する部隊の情報を確認します。

(3)情報：兵器、地形の詳細情報、勝利条件などを確認できます。

(4)ゲーム：ゲームを保存、あるいは中止します。

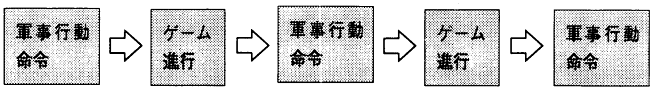
(5)進行：カウントが進み、ゲームが進行します。

(6)テレビ画面：ゲーム中の状態変化を表します。破壊された都市の状態が映し出されることもあれば、アナウンサーが登場してメッセージを伝えてくれることもあります。

2.ゲームの進め方

ゲームは、上記の《ゲーム画面》で進めていきます。基本的な操作手順は次の通りです。

1. マップ上に配置した部隊に軍事行動の命令を与えていきます（第7章参照）。
2. 〈進行〉を選択すると、時間（カウントとターン）が進行し、部隊が与えられた行動を開始します。
3. 部隊に新たな命令を与えたい場合、あるいは命令を変更したい場合は右クリックします。時間が止まりますので、目的の行動命令を出して下さい。
4. 命令を出し終えたら、再度〈進行〉を選択して時間を進めます。



「軍事行動命令を出しては時間を進める」というのが基本的なゲームの進め方です。
軍事行動命令は、マップ上の部隊を左クリックすることによって行います。詳細は「第7章　さまざまな軍事行動」を参照してください。

3.《ゲーム画面》からの終了

《ゲーム画面》から『ゴジラ』を終了するときは、画面上部のメニューから〈ゲーム〉を選択します。

①〈ゲーム〉を左クリックします。
②右のようなメニュー項目が表示されます。
③"ゲーム中止"を左クリックします。
④《オープニング画面》に戻ります。

ゲームセーブ
ゲーム中止

4. ゲームデータの保存

ゲームの途中データを保存したい場合、画面上部のメニューから〈ゲーム〉を選択します。

①〈ゲーム〉を左クリックします。
②メニュー項目が表示されます。
③"ゲームセーブ"を左クリックします。
④次のような《ゲームセーブ画面》が表示されます。

ゲームセーブ			
シナリオ	ﾀｰﾝ,ｶｳﾝﾄ	日付	時間
L 作戦準備せよ	034.31	93.07.14	10:32
L 作戦準備せよ	034.31	93.07.14	10:32
L 作戦準備せよ	034.31	93.07.14	10:32
L 作戦準備せよ	034.31	93.07.14	10:32
-------------	---,--	--.--.--	--:--

⑤保存したい枠を左クリックします。
⑥ゲームデータが保存され、〈ゲーム〉メニューに戻ります。
※保存可能なゲームデータは10です。

5.自軍部隊の確認

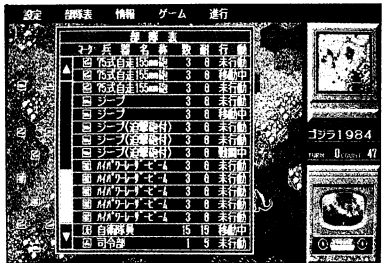
自軍部隊の現状を確認したいときは、画面上部のメニューから〈部隊表〉を選択します。

部隊表

自軍の部隊を一覧表示し、そのフェイズにおける行動状態を確認することができます。また、部隊名を選択すると、マップがその部隊を中心とした位置を表示します。

①〈部隊表〉を左クリックします。
②右のようなメニュー項目が表示されます。
③“部隊表”を左クリックします。
④次のような部隊表が表示されます。ここで右クリックすると、②の状態に戻ります。
⑤任意の部隊名を左クリックすると、マップがその部隊を中心とした位置を表示します。

部隊表
部隊分布



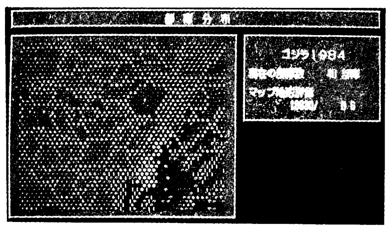
《部隊表》

部隊分布

自軍の部隊の分布状況を確認することができます。

①〈部隊表〉を左クリックします。
②メニュー項目が表示されます。
③“部隊分布”を左クリックします。
④次のような《部隊分布確認画面》が表示されます。

画面中で白色に表示されているのが自軍の部隊です。
マウスをクリック（左でも右でも可）すると②の状態に戻ります。



《部隊分布確認画面》

6.情報

兵器、地形についての詳細なデータを確認したいときに用いるのが〈情報〉メニューです。詳細は《部隊編制画面》の〈情報〉メニュー（P.24）を参照してください。ここでは、《ゲーム画面》に追加されている“勝利条件”と“状態確認”について触れておきます。

勝利条件

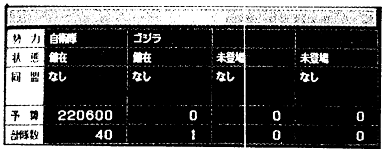
プレイしているシナリオの勝利条件を表示します。

①画面上部の〈情報〉を左クリックします。
②メニュー項目が表示されます。
③“勝利条件”を左クリックします。
④プレイしているシナリオの勝利条件が表示されます。
再度クリックすると〈情報〉メニューに戻ります。

状態確認

プレイしているシナリオに登場している各勢力の現状を確認できます。

①画面上部の〈情報〉を左クリックします。
②メニュー項目が表示されます。
③“状態確認”を左クリックします。
④次のような《状態確認表》が表示されます。
再度左クリックすると〈情報〉メニューに戻ります。



《状態確認表》

勢力：シナリオに登場する各勢力（怪獣も含みます）の名称です。
状態：各勢力の現状を表します。以下の３つのうちいずれかが表示されます。
　壊滅……部隊が全滅しています。
　健在……最低１部隊は残っています。
　未登場…現在プレイしているシナリオには登場しません。
同盟：同盟を結んでいる国名が表示されます。同盟を結んでいない場合は、「無し」と表示されます。
配置数：現在生存中の部隊数を表しています。

7.ゲームの進行

部隊への軍事行動命令（「第7章　さまざまな軍事行動」参照）を終えたら、次の手順でゲームを進行させます。

①画面上部の〈進行〉を左クリックします。
②ゲーム進行確認のメッセージが表示されます。
③“ゲーム進行”を左クリックします。
④ゲームが進行します。画面右側には、現在のターン数、カウント数が表示されます。右クリックすると、ゲームの進行が止まります。

第7章　さまざまな軍事行動

1. 4つの軍事行動

部隊には、以下の4つの軍事行動命令を出すことができます。

戦闘

攻撃命令です。部隊の装備している武器の攻撃可能距離によって、命令の可否が決まります。

移動

軍事行動の基本となるコマンドです。兵器ごとに、1つのヘックスを移動するために必要なカウント数が決まっています。このカウント数は、通過する地形にも左右されます。すべての軍事行動は、移動とともに行うことができます。

補給

損害の補充です。兵器の種類によって、補給可能な地形が限定されています。戦闘機は飛行場、船は港、といった具合です。全滅した部隊は二度と復活しないので、補給を考えた軍事行動をとるよう心掛けてください。

※補給を行なっても予算は消費されない。

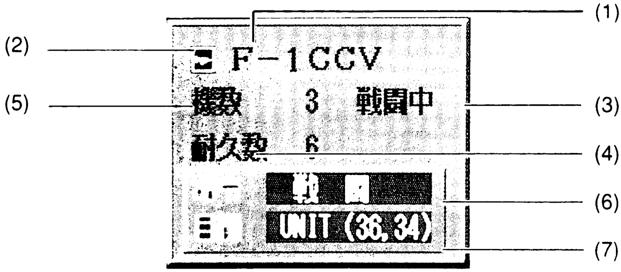
変形

兵器が変形して、別の兵器になります。変形の命令を与えると、命令した瞬間にそのヘックス上で変形を開始します。変形できる兵器は限られています。

2. 軍事行動の命令方法

軍事行動命令は、部隊のいるヘックスを指定することによって行います。すべての軍事行動は、移動先を指定して行うことができます。

①命令したい部隊のいるヘックスを左クリックします。
②次のような部隊の状況ウインドウが表示されます。



(1)兵器名
(2)カテゴリーを表すアイコン
（クリックすると兵器データが見れる）
(3)行動中の命令内容
(4)残り耐久数
(5)残り機数
(6)現在の命令
(7)現在の目標

③(6)の枠を左クリックします。
④右のような〈軍事行動〉メニューが表示されます。
⑤命令したいメニュー項目を左クリックします。
⑥軍事行動後の移動先ヘックスを指定します。
⑦行動可能な範囲が表示されます（移動不可能な地形は網がかかった状態になります）。
⑧移動先のヘックスを左クリックします。（戦闘の場合は目標とするユニットを指定します。）
⑨再度②のウインドウが開かれ、(7)の部分に移動先の地形名とヘックスの座標が表示されます。
⑩命令を終了したら、右クリックします。

戦闘
移動
補給
変形

目標の変更

①(7)の枠をクリックすると右のようなメニューが表示されます。
②行ないたいメニュー項目を左クリックします。
目標変更…変更したい目標を指定してください。
目標確認…目標のユニットが表示されます。
目標取り消し…目標の取り消しを行います。

目標変更
目標確認
目標取り消し

3. 移動のルール

部隊（兵器）の移動速度

部隊（兵器）は、その種類によって移動速度が異なります。移動速度は、1つの地形を移動するために必要なカウント数で表現されています。地形ごとの必要カウント数は〈情報〉の“兵器データ（P.24）”で確認することができます。

移動と軍事行動

軍事行動は、基本的に移動を行った後に行います。もちろん移動だけを行うことも可能です。移動中は、敵から攻撃を受けた場合のみ反撃を行います。

※戦闘は移動後に限りません。停止中であれ移動中であれ、攻撃可能な距離に敵が侵入した時点で自動的に攻撃を開始します（P.38参照）。

4. 補給のルール

兵器の補充

1つの部隊は同種の複数の兵器からなっています。しかし、戦闘を繰り返すことにより、部隊中の兵器数が減っていきます。補給を行うと、敵の攻撃を受けて減った兵器の補充を行うことができます。ただし、兵器の全滅した部隊は、補給を受けることができません。兵器のカテゴリーによって補給可能な地形が以下のように決まっています。

大都市	空港	軍港
メーサー車両	戦闘機	空母
戦車	輸送機	戦艦
ミサイル車両	攻撃ヘリ	護衛／フリゲート艦
対空車両	輸送ヘリ	
トラック		
ジープ		
野砲		
歩兵		
対G兵器		

【注意】スーパーX、スーパーX2は補給はできません。

補給不可能な兵器

以下のカテゴリーに含まれる兵器は、補給不可能です。

空中戦艦/マーカライト/配置兵器/高圧電線/エスパー/司令部

怪獣の補給

攻撃を受けた怪獣は耐久度が減っていき、これが0になると撃破されたことになります。怪獣は物理的な補給を受けることはありませんが、カウントの進行とともに耐久度が復活していきます。これが怪獣の補給ということになります。

5. 戦闘のルール

部隊が保有している武器の射程範囲に敵が侵入した場合、無条件に攻撃を開始する。これが戦闘コマンドです。部隊は、それぞれ2種類の武器を装備しています（P.24「兵器データ表」参照)。これらの武器はその威力も射程距離も異なります。攻撃の際には、攻撃を使用します。反撃は、後述する反撃の際に使用します。

戦闘時のダメージの有無は以下の手順を踏んで計算されます。

1. 命中した弾数の判定
   攻撃を仕掛けた部隊の兵器数と、使用した武器の発射数、攻撃を受けた部隊のいる地形の防御率などから、何発命中したかを判定します。ただし、命中しても貫通しなければダメージを与えられません。
2. 貫通した弾数の判定
   攻撃側の使用した兵器の威力、攻撃を受けた部隊の防御力（装甲の厚さ）貫通した弾数を判定します。
3. ダメージの判定
   貫通した弾数、攻撃側の使用した兵器の破壊力から、攻撃を受けた部隊のダメージを判定します。

反撃

敵の攻撃を受けてから攻撃を仕掛けることを反撃といいます。攻撃を受けた部隊は、受けたダメージに応じて反撃を行います。この際、兵器データ表（P.24）に表示されている反撃を使用します。敵が武器の射程外にいた場合は反撃を行いません。

怪獣の反撃

攻撃を受けると、怪獣も反撃を行います。怪獣の反撃は、攻撃を受けた武器の種類、威力により、次のような行動となってあらわれます。

- 主力武器で反撃する
- その他の武器で反撃する
- 攻撃を受けたヘックスに侵入する
- 攻撃を受けたヘックス以外に侵入する
- 何もしない

怪獣のダメージ

任意の怪獣にカーソルをあわせて左クリックすると、怪獣の状態が確認できます。状態は11段階で表示され、それぞれ異なったメッセージが表示されます。

6. 変形のルール

変形可能な兵器

変形とは、兵器が別の兵器に変わることをいいます。変形後も、変形前に戻ることができますので、時と場合に応じて使い分けることができます。その場で変形することはもちろん、移動後の変形も可能です。変形可能な兵器として代表的なものは以下の通りです。

変形前 →	変形後
スーパーX2	スーパーX2（ファイヤーミラー開き）
マーカライトジャイロ	マーカライトファープ
155mm榴弾砲M1/58	155mm榴弾砲M1/58（固定）
155mm加農砲M2	155mm加農砲M2（固定）
自走ミサイル車	自走ミサイル車（固定）
67式ロケット発射機	67式ロケット発射機（固定）
83式600mmミサイル車	83式600mmミサイル車（固定）
パトリオット車	パトリオットSAM（固定）
トラック（100万）	高圧電線100万V
トラック（3000万）	高圧電線3000万V
上陸用舟艇	24連装ロケット車
三枝未希	三枝未希（ヘリコプター）
レーザー敷工兵	レーザー放射機
特殊工作車	落しアナ

【注意】
落し穴、マーカライトファープは変形前に戻ることができません。
兵器によっては、変形をしないと攻撃の為の武器が表示されないものがあります。

●使用上の注意

1） このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2） このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3） この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4） 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5） 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※MS－DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

商品に関する技術的なお問い合せは……
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金　9:30～12:00・13:00～17:00　（祝祭日を除く）

1993年　10月初版発行

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3-10-30

ゴジラ



SystemSoft